

## Mediennutzung von Heranwachsenden, Medienkompetenz und Jugendmedienschutz

Medien sind ein zentraler Bestandteil der jugendlichen Lebenswelt. Eine Kriminalisierung und Pathologisierung des Medienumgangs verfehlt den Medienalltag der grossen Mehrheit. Ein selbst- und sozialverantwortlicher Umgang mit den Medien ist lernbar. Der Staat muss Rahmenbedingungen schaffen, um Verantwortungsübernahme durch alle Beteiligten zu fördern, durch Jugendliche, Eltern, Schule, Medienanbieter, Regulierungsinstanzen, in Prävention und Intervention. Wenn man die Medienwelt kritisch betrachtet, dann muss man immer auch fragen, was die reale Welt den Jugendlichen bietet – und wie sie echte Anerkennung erreichen können.



**Daniel Süss**  
Zürcher Hochschule für Angewandte  
Wissenschaften

### Jugendliche heute – öffentliches Bild versus Forschungsstand

Wenn man nicht selbst Kinder hat, sondern sich primär aus der Medienberichterstattung ein Bild von den heutigen Heranwachsenden macht, dann bekommt man einen höchst alarmierenden Eindruck. Jugendliche sind zunehmend gewaltbereit, bewegungsarm und deshalb zu dick, sie haben Lernschwächen und Aufmerksamkeitsdefizitstörungen, sie drehen Handy-Videos mit pornografischen Selbstinszenierungen, sie verlieren sich in virtuellen Welten und verbunkern sich in ihren Zimmern, allenfalls treffen sie ihre Freunde an LAN-Parties.

Zieht man die Agenda-Setting-Theorie heran, dann erkennt man, dass diese Themenstrukturierung in der

medialen Öffentlichkeit deutlich abweicht vom Bild, das Experten aufgrund von empirischen Befunden zeichnen. Der amerikanische Jugendforscher Richard Lerner von der Tufts University beklagt eine Niedergangsrhetorik in der öffentlichen Auseinandersetzung mit Jugendlichen, welche mehr Einfluss auf die politischen Massnahmen ausübt als Befunde von Studien. Sein Forschungsansatz zu *positive youth development* zeigt, dass die meisten amerikanischen Jugendlichen ohne grosse Krisen durch den Alltag kommen und ein weitgehend positives Verhältnis zu ihren Eltern, Lehrpersonen und Peers pflegen. In derselben Richtung argumentiert der Heidelberger Erziehungswissenschaftler Rolf Göppel, wenn er Diagnosen zu scheinbar immer mehr Verhaltensauffälligkeiten bei Kindern und Jugendlichen kritisch unter die Lupe nimmt. Aber: Amokläufe von jugendlichen Tätern, Happy Slapping und Cyber Bullying oder der kürzlich publizierte Befund der Schweizerischen Fachstelle für Alkohol- und andere Drogenprobleme, dass in der Schweiz bereits 70 000 Menschen internetsüchtig seien und dies vor allem Jugendliche und junge Erwachsene, vermitteln den Eindruck, Medien seien primär ein Risikofaktor für Heranwachsende.

### Mediensozialisation als Forschungsperspektive

Sozialisation bedeutet eine aktive Auseinandersetzung des Individuums mit seiner sozialen und dinglichen Umwelt. Sozialisation ist also nicht ein Prozess der Anpassung, sondern der Passung zwischen Individuum und Umwelt, die Sozialisanden wirken auch auf ihre Umwelt ein, suchen Umwelten aktiv auf und gestalten Rollen neu. Die Medien sind ein Teil dieser dinglichen und sozialen Umwelt. Oft als tertiäre Sozialisationsinstanzen bezeichnet, prägen sie von früher Kindheit an die Lebenswelt der Individuen. Zwei Grundfragen prägen die Mediensozialisationsforschung: Wie lernen Menschen den Umgang mit den Medien? Und: Wie verändern die Medien die allgemeinen Sozialisationsbedingungen?

Sind diese Einflüsse förderlich oder eben vor allem Risikofaktoren, die zu einem Scheitern der Identitätsentwicklung führen oder die Übernahme produktiver Rollen in gesellschaftlichen Teilsystemen behindern? Das Selbst-, Menschen- und Weltbild wird durch die Medienerfahrungen mitgeprägt, man denke etwa an die Forschung zur Kultivierungsthese oder die Effekte der Medien auf die Motivation, sich an politischen Prozessen aktiv zu beteiligen.

## Entwicklungsaufgaben und Generationsgestalten

Die Mediensozialisationsforschung fokussiert Prozesse, welche mit fundamentalen Entwicklungsaufgaben verbunden sind. Es geht um Entwicklungsthemen, welche in der Gesellschaft an Kinder und Jugendliche herangetragen werden. Deren Bewältigung führt zu erfolgreichen Schritten der gesellschaftlichen Integration, ein Scheitern führt zu eingeschränkten Handlungs- und Entfaltungsmöglichkeiten für das Individuum. Der Erwerb von Medienkompetenz ist heute mit zu einer Entwicklungsaufgabe geworden, wenn man in einer Informations- und Mediengesellschaft ein vollwertiges Mitglied werden will. Entwicklungsaufgaben werden zudem durch den Umgang mit Medien bearbeitet, indem zum Beispiel das Internet als Probesthunde für das Erkunden von Identitätskonzepten und Kommunikationsformen oder für die Selbstinszenierung als attraktiver Partner für intime Beziehungen genutzt wird.

Entwicklungsaufgaben sind nicht nur normativ, sondern sie können auch aus selbstgewählten Inhalten bestehen, wie eine bestimmte Vorstellung eines angestrebten Lebensstils oder einer besonderen Leistungsfähigkeit, z.B. im Sport oder in der Musik. Medien bieten dazu Gefässe an wie Stars, die als Identifikationsfiguren aufgebaut werden, Fankulturen, die vorstrukturiert werden oder Casting-Shows, welche den persönlichen Sehnsüchten eine greifbare Gestalt vermitteln. Lebensereignisse wie der Umzug in eine neue Wohngegend, damit der Verlust des Freundes-Netzwerks, oder der Tod einer Bezugsperson, können durch Medienfiguren oder medienvermittelte Kommunikationsnetze aufgefangen werden. Die Medienkompetenz bestimmt darüber, wie solche Ereignisse im Medienhandeln bearbeitet werden.

## Medienbindungen im Wandel

Gibt es einen Wandel in den Bedingungen der Mediensozialisation und in den Formen von Medienkompetenz, die erworben werden müssen? Um diese Frage zu beantworten, wird gerne auf das Konzept der Generationsgestalten zurückgegriffen. Betrachtet man die heute lebenden Generationen, dann kann man Zäsuren im Abstand von jeweils 10 bis 15 Jahren feststellen, die durch unterschiedliche Leitmedien geprägt sind. Unter Leitmedium verstehe ich dabei ein Medium, das eine hohe Verbreitung hat, intensiv genutzt wird, zahlreiche Funktionen wahrnimmt und zu dem viele Menschen eine hohe Bindung aufgebaut haben.

Zwei Generationen seien mit einigen Stichworten kurz beschrieben: Die polarisierte Generation (geboren um 1965) bewegt sich zwischen alternativen Werten und konsumistischer Haltung. Ihr Leitmedium ist das

Fernsehen. Die revolutionäre Haltung der vorausgehenden Generation wird abgelehnt, das Engagement beschränkt sich auf ökologische und Friedensbewegungen. Alternative Jugendzentren und Selbsthilfe-Gruppen finden Zulauf. Die Net Generation hingegen (geboren um 1990) ist wieder stärker pragmatisch orientiert: «Null zoff und voll busy» ist die Kurzformel, welche der deutsche Jugendforscher Jürgen Zinnecker für diese Generation gebraucht. Vieles ist verfügbar, im Sinne von Postman ist Kindheit kein Schonraum mehr. Leitmedien sind Computer und Internet. Die Leitmedien, aber auch das ganze Medienmenü in seiner zunehmenden Konvergenz, prägen die Formen, in denen die Sozialisanden sich die Medien und damit ihre Welt aneignen.

Wir haben im Jahr 2007 eine Studie zum Zugang Jugendlicher zur Filmkultur durchgeführt mit einer Befragung von über 1000 Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren in der ganzen Schweiz. Wir erfassten den Stellenwert von Film und Kino im Kontext des gesamten Medienumgangs und nicht-medienbezogener Freizeitaktivitäten. Dabei zeigte sich, dass der Kinobesuch nach wie vor bei praktisch allen Jugendlichen zu den beliebtesten Aktivitäten zählt. Computerspiele sind demgegenüber weit abgeschlagen. Die höchsten Anteile bei Präferenz und Häufigkeit geniessen Musikmedien, Fernsehen und Internet. Aber auch Freunde treffen und Sport liegen im selben hoch geschätzten und häufig realisierten Bereich. Es geht also nicht um *Coach Potatoes*! Dass Bücher lesen und Games spielen in Präferenz und Häufigkeit in einem mittleren Bereich gar nicht so weit auseinander liegen, überraschte die Jugendbuchinstitute positiv. Natürlich wissen wir, dass die Bücher bei den Mädchen und die Games bei den Jungen weiter vorn liegen.

Einen guten Überblick zum Wandel des Medienumgangs von Kindern und Jugendlichen bieten die seit 1998 jährlich durchgeführten KIM- und JIM-Studien in Deutschland (vgl. [www.mpfs.de](http://www.mpfs.de)). Eine vergleichbare kontinuierliche Langzeitstudie fehlt in der Schweiz bisher.

## Stärken und Risiken der Gamer Generation

Computerspiele haben in der Schweiz unter Eltern ein klar negatives Image. In einer Befragung zu negativen Medieneinflüssen auf ihre Kinder nannten uns gegenüber Eltern die meisten Bedenken in Bezug auf Computerspiele. John Beck und Mitchell Wade haben eine Studie in den USA mit 2500 erwachsenen US-Amerikanern durchgeführt, um deren Mediensozialisation durch Computer Games zu untersuchen. Sie haben einen Vergleich der Baby Boomer Generation mit der Gamer Generation durchgeführt und herausgearbeitet,

welche unterschiedlichen Haltungen die beiden Generationen in die Arbeitswelt einbringen. Die Babyboomer wurden abgelöst von einer geburtschwachen Kohorte, die Gamergeneration nennen die Autoren nun das Babyboomer Echo: Es sind die Kinder und dann später die Enkel der Babyboomer. Die ersten Computergames gab es natürlich nicht erst seit den 80er Jahren, aber im Vergleich der Generationen wird doch deutlich, dass in der Gamer Generation bereits über 30 Prozent als Teenager zu den Vielspielern zählten, während das bei den Babyboomern erst 10 Prozent waren.

Nicht nur Spielverhalten, sondern auch Haltungen in der Arbeitswelt sollen sich wandeln: Regelmässige Gamer beider Generationen ziehen es zu einem höheren Teil vor, mit einem Leistungslohn honoriert zu werden. Wer spielt, will für seine besondere Leistung Punkte erhalten.

In dieser Weise werden in dem Buch zahlreiche Unterschiede zwischen den Generationen und insbesondere zwischen Spielern und Nichtspielern herausgearbeitet.

Doch was bedeutet dies nun für das Verhalten im Alltag, wenn man nach Stärken und Risiken sucht, die mit der Mediensozialisation verbunden sind?

Das Fazit von Beck und Wade ist ausgesprochen positiv. Viele hoch geschätzte Fähigkeiten werden der jungen Gamer Generation zugeschrieben: Hohe Risikobereitschaft, Versuch- und -Irrtum-Strategie als naheliegender Weg, sich durch Misserfolge nicht leicht entmutigen lassen, starke soziale Orientierung: vom Expertenwissen anderer profitieren, globale Orientierung, hohe Flexibilität und starker Teamgeist. Es wird hervorgehoben, dass es keinerlei Grund für das Ansinnen von Eltern gebe, das Gamen der Kinder grundsätzlich einschränken zu wollen.

Aber gibt es auch mögliche Risiken? Hierfür muss man sich an andere Autoren halten, um Antworten zu erhalten. Schon Hertha Sturm hatte auf das Risiko der fehlenden Halbsekunde beim immer schneller geschnittenen Fernsehen hingewiesen. Bei Computergames ist der Rhythmus nochmals höher geworden. Ulrich Saxer hat die Risiken des Halbverstehens durch geteilte Aufmerksamkeit beschrieben.

Lehrpersonen beklagen die Mühe von Schülern, sich länger auf eine Aufgabe zu konzentrieren und Längeweile nicht produktiv aushalten zu können. Ein Befund, den meine Kollegin Ulrike Zöllner beschreibt. Studien zur Qualität von Beziehungen in Online Communities weisen darauf hin, dass zwar sehr viele Beziehungen bestehen, diese aber als wenig verbindlich erscheinen.

Das Rechercheverhalten von Jugendlichen im Internet erweist sich auch als wenig kritisch. Und die Recherchen von SchülerInnen enden oft beim ersten Treffer via Google, ohne die Qualität der Quelle zu prüfen. Daraus können Informiertheits- und Wissensillusionen entstehen.

## High Risk Player und Gewalt

Die Wirkung von Mediengewalt wird in der Forschung kontrovers diskutiert. In zahlreichen Studien konnten Persönlichkeitsmerkmale herausgearbeitet werden, welche dazu beitragen können, dass Gewaltdarstellungen negative Effekte auf die MediennutzerInnen ausüben können. Es sind dies das Selbstwertgefühl, die soziale Isolation, die Empathiefähigkeit, die bereits bestehende Aggressivität, das Sensation Seeking und die kognitiven Kompetenzen. Bei intakten Schutzfaktoren treten in der Regel nur geringe und kurzfristige Effekte von Mediengewalt auf. Bei Risikogruppen und -konstellationen können aber Verstärkungseffekte für die Gewaltbereitschaft nachgewiesen werden. Der Stellenwert der Mediengewalt ist aber jeweils vergleichsweise gering, andere Faktoren wie die soziale Einbettung in einer anregungsreichen oder -armen sozialen und dinglichen Umwelt haben ein höheres Gewicht. Medienkompetenz kann zudem ein wichtiger Schutzfaktor vor negativen Effekten von Medien sein.

Im Hintergrund der Einschätzungen des Medienhandelns der Kinder und Jugendlichen steht die Grundhaltung, dass Primärerfahrungen immer wertvoller seien als Sekundärerfahrungen, also das Leben aus zweiter Hand durch die Medien. Die Faszination von Medienwelten bei Heranwachsenden kann erklärt werden mit Restriktionen in anderen Lebensbereichen. Unmittelbare soziale Interaktionen mit wenig Engagement der Interaktionspartner, z.B. durch Eltern, die wenig Zeit für ihre Kinder haben, können dazu führen, dass die Kinder mehr in parasoziale Interaktionen mit Medienfiguren investieren und dort eine wichtige Auseinandersetzung mit sich selbst und Entwürfen sozialer Rollen stattfindet. Lothar Mikos postuliert, dass die Sozialisation durch parasoziale Beziehungen genauso wertvoll sein kann, wie diejenige durch unmittelbare Bezugspersonen. Die Medien werden in verschiedenen Lebensbereichen genutzt, um Beziehungen zu gestalten und Freiräume abzugrenzen, sei es in der Familie, in der Schule, im sozialen Nahraum des Freizeitbereichs oder in sozial-ökologischen Nischen wie Orten, in denen man die Ferien verbringt.

## Medienkompetenz als Schutzfaktor und mehr

Besonders fruchtbar scheinen mir das Prozessmodell von Norbert Groeben und das Konzept der Kulturtechniken und des erweiterten Textbegriffs von Christian Doelker zu sein, um Medienkompetenz zu erfassen. Groeben betont die Prozesshaftigkeit des Kompetenzerwerbs. Zu den zentralen Komponenten zählen Medienwissen, Kritikfähigkeit, aber auch Genussfähigkeit, produktive Partizipationsmuster und die Anschluss-

kommunikation. Verarbeitungsstrategien und die Fähigkeit, die Medien den eigenen Bedürfnissen gemäss zu nutzen, ihre spezifischen Leistungsfähigkeiten zu kennen und zu verwerten und Distanz zu wahren, wo es um problematische Botschaften geht, dies alles umfasst Medienkompetenz. Damit wird auch deutlich, dass dieser Prozess nie abgeschlossen ist, sondern ein lifelong learning erfordert.

Christian Doelker hat die Angebotsstrukturen von Medien von den Printmedien bis zu den Computemedien als verschiedene Textsorten gefasst, welche mit spezifischen Zeichensystemen Wirklichkeiten generieren. Zum Beispiel stellen audiovisuelle Medien wie das Fernsehen plurigene Texte aus Wort, Bild, Text, Originalton, Musik usw. dar, welche in ihrem spezifischen Zusammenwirken eine Botschaft vermitteln. Medienkompetenz heisst hier, Medien lesen zu können, die Textsorten zu erkennen und in ihrer relativen Offenheit der Gestaltung von Botschaften richtig einzuordnen.

Eine Alphabetisierung für die Mediengesellschaft kann also nicht bei den klassischen Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen Halt machen, sondern muss Bildsprache, audiovisuelle Texte, Computergenerierte Welten und Navigationsweisen und virtuelle Gestaltungsformen mit einbeziehen. Nur so kann eine digital divide, eine Kompetenz- und Wissensklüfte im Kontext der Medien verhindert werden. Dies bedeutet auch, alle Medienangebote als Bestandteile von Kultur zu betrachten.

Medienkompetenz soll nicht einfach dazu dienen, die Rezipienten vor negativen Medieneinflüssen zu schützen, sie quasi gegen negative Wirkungspotenziale abzu härten, sondern auch, sie zur Teilhabe an der (Medien-) Kultur zu befähigen. Medienkompetenzförderung findet in der Schweiz an verschiedenen Stellen statt, insbesondere an Universitäten, Fachhochschulen und Pädagogischen Hochschulen. Umsetzungen in den Schulen oder in der Erziehungsberatung und Jugendarbeit sind aber bei weitem nicht systematisch anzutreffen. Was noch fehlt, ist ein Netzwerk, das diese Aktivitäten bündelt und Lücken in den Angeboten identifiziert und füllt. Gerade die Weiterbildung und Beratung von Multiplikatoren – wie Kinder- und Jugendpsychologen, Erziehungsberaterinnen, Kinderärzten, Medienpädagoginnen – sollte intensiviert werden, um die Kinder und Eltern, aber auch andere Akteure wie Jugenddienste der Polizei, Jugendstaatsanwälte und die Medienanbieter (Inhalte und Technologien) zu erreichen.

## Was Jugendmedienschutz leisten kann

Auch bei noch so starkem Ausbau der Medienkompetenzförderung bleibt die Notwendigkeit, Jugendmedienschutz zu betreiben. Gewisse Medienangebote – zum Beispiel mit massiver Gewalt und harter Pornografie – sind für Kinder und Jugendliche nicht zuträglich und es würde einer Überforderung von Erziehenden und Heranwachsenden gleichkommen, ihnen die richtige Wahl völlig ohne Hilfestellungen zu überlassen. Einheitliche und verbindliche Altersempfehlungen für Computerspiele, Film (Kino, Fernsehen, DVD) und für Online-Umgebungen wie Online-Games, Chatrooms und andere Plattformen sind hilfreich. Dabei kann man auf entwicklungs- und medienpsychologisches Grundlagenwissen zurückgreifen. Verbindliche Richtlinien und Labels (wie z.B. die PEGI-Labels für Games) würden auch dem Handel erleichtern, den eigenen Code of Conduct konsequent anzuwenden. Jugendschutzbeauftragte der Medienanbieter sollten dafür besorgt sein, dass die Vorhaben umgesetzt werden. Die Behörden sollten in einem System von regulierter Selbstregulierung die Aufsicht wahrnehmen und müssten intervenieren können, wenn die Selbstregulierung nicht greift.

Jugendmedienschutz darf aber nicht bei Verboten und Kontrollen Halt machen, wie es zurzeit mancherorts im Bereich der Handys an Schulen versucht wird, sondern der verantwortungsvolle und kreative Umgang mit den Medien sollte zugleich gefördert werden.

Ein problematischer Medienumgang ist zudem oft auch Hinweis auf nicht kinder- und jugendgerechte Lebensbedingungen im Alltag. Würde man nur an den Medien ansetzen, dann würde man oft die eigentliche Ursache der Probleme verfehlen.

## Literatur

Beck, John / Wade, Mitchell (2004): *Got Game. How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever*. Boston: Harvard Business School Press.

Doelker, Christian (2005): *media in media. Texte zur Medienpädagogik*. Zürich: Pestalozzianum Verlag.

Süss, Daniel (2004): *Mediensozialisation von Heranwachsenden. Dimensionen, Konstanten, Wandel*. Wiesbaden: VS-Verlag

Weitere Literaturhinweise zu diesem Artikel sind beim Autor erhältlich.

---

Daniel Süss, Prof. Dr. habil., Leiter des Forschungsschwerpunkts Psychosoziale Entwicklung und Medien an der ZHAW – Departement Angewandte Psychologie in Zürich.  
E-Mail: daniel.suess@zhaw.ch